SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

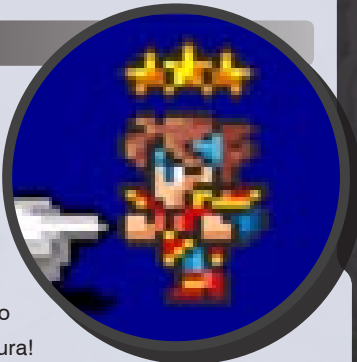
REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Lorenzo Paoletti, Simone Rastelli

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE

Come ogni anno GAME presenta lo speciale estivo di luglio / agosto. Spazio ai remake, da **Alice: Madness Returns** a **Duke Nukem Forever**, passando per una lunga serie di sequel (**Dungeon Siege 3**, **de Blob 2**, **Uncharted 3**). Insomma, il mercato più innovativo del mondo non riesce a prescindere dal passato e l'utenza in fondo non sembra dispiacersene. E mentre aspettiamo l'autunno per i titoli più attesi... non resta che augurare una buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS

STREET FIGHTER VS TEKKEN RESTA ANCORA FERMO NELLA PRIMA FASE DI SVILUPPO!

UN CROSS-OVER IN RITARDO...

Nonostante la presenza di immagini piuttosto dettagliate, sembra proprio che **Capcom** e **Namco** siano ancora ferme sulla linea di partenza: in una recente intervista, il padre di **Tekken** e capo progetto del titolo **Tekken X Street Fighter** ha comunicato che i lavori devono ancora partire. Non solo: al momento il titolo esisterebbe solo sotto forma di logo e niente di più; in rete ci sarebbero solo screenshot realizzate per creare hype attorno al brand. Il team sta "tastando" il mercato, fornendo ai fan varie richieste su quali personaggi vorrebbero vedere in questo cross-over. In sintesi: non trattenete il respiro, ci vorrà ancora tempo!

ARRIVA IL PRIMO DLC DEDICATO AL GIALLO DI SUCCESSO CREATO DA ROCKSTAR GAMES!

UN MARE D'ERBA PER L.A. NOIRE!

E' di queste ore l'annuncio ufficiale della disponibilità del DLC "*Un mare d'erba - Caso della Narcotici*", il nuovo contenuto aggiuntivo di **L.A. Noire**. Questa volta il talentuoso detective **Cole Phelps**, assistito dal collega **Earle**, dovrà sventare un pericoloso traffico di marijuana diffuso in tutta **Los Angeles**. Il **DLC** (dal peso di circa 245 MB) è presente sul marketplace di **XBOX Live** al prezzo di **320 Microsoft Points**. Su **PlayStation Network**, invece, è invece disponibile con il consueto aggiornamento del servizio. Non resta che attendere per testarne l'effettiva qualità!

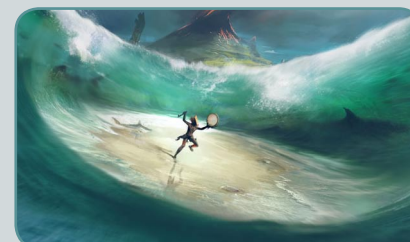
BROLLY COMMENTA LA DURATA DEL TITOLO DEEP SILVER

TRENTA ORE PER DEAD ISLAND

Peter Brolly di Deep Silver, ha recentemente comunicato alcuni interessanti particolari riguardanti la longevità di **Dead Island**, titolo previsto per fine anno su **PC**, **PlayStation 3** e **Xbox 360**. Il gioco dovrebbe attestarsi attorno alle 25 - 30 senza contare la durata delle avventure secondarie. Il gioco sembra quindi partire avvantaggiato rispetto alla concorrenza, ma sappiamo bene che le ore di gioco potrebbero non essere tutto. **Dead Island** sarà rilasciato entro il 2011.

MOSTRATO FROM DUST, IL NUOVO SIMULATORE DIVINO!

UBISOFT HA CREATO IL MONDO

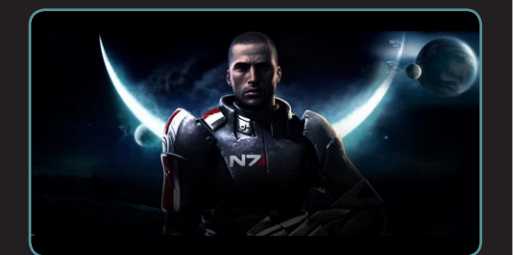
From Dust è un interessante titolo sviluppato da Ubisoft e curato da **Eric Chachi**. Il suo obiettivo sembra essere quello di riportare in auge l'ormai defunto genere dei simulatori divini. Grazie alle diverse demo tecniche e i vari diari degli sviluppatori siamo stati in grado di ammirare lo splendido motore fisico e l'ottima realizzazione tecnica. Il titolo sarà disponibile per **Digital Delivery** dal 27 Luglio su **Steam** e su **XBLA**. Sarà un gioco... da Dio?

SEGA DIMENTICA I PARTY GAME E PUNTA ALL'HORROR!

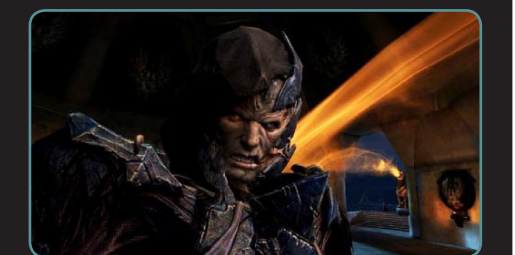
LA PAURA ATTACCA IL KINECT!

Hayes, gran capo di Sega of America, ha ribadito che la compagnia continuerà a produrre titoli in esclusiva per **Kinect** e **Xbox 360**, anche dopo il rilascio dell'atteso titolo horror **Rise of Nightmares**. Secondo quanto ha dichiarato, il gioco sarebbe prevalentemente indicato per un pubblico maturo, nonostante la maggior parte delle produzioni per **Kinect** siano orientate al genere dei party game. Un titolo promettente: prepariamoci... ad urlare!

FLASH NEWS

YU SUZUKI LASCIA SEGA!

Dopo 28 anni di lavoro per SErvice GAmes, Yu Suzuki ha deciso di lasciare la casa di **Sonic** e di creare un nuovo progetto: **YS NET**.

MASS EFFECT AL CINEMA?

In occasione del Comic-Con di luglio saranno rilasciate le prime informazioni riguardo il film di **Mass Effect**: una notizia... spaziale!

DRAGON AGE 2: IL DLC...

E' stato presentato Dragon Age 2: Legacy, DLC incentrato sul passato di **Hawke**. Troveremo inoltre nuovi territori, nemici e armi...

CARS 2: PAD E VOLANTE!

Thrustmaster ha lanciato due nuovi controller per **PlayStation 3** e **Wii**, rispettivamente un pad wireless e un volante, dedicati a **Cars 2**!

PIATTAFORMA: PS3 / PUBLISHER: SCEA / GENERE: AVVENTURA / USCITA: 11 - 2012

UNCHARTED 3

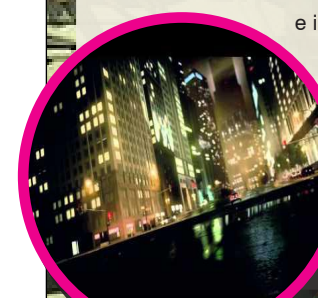
ANTEPRIMA completa — A cura di: Simone 'Cloud' Giorgi

Da pochi giorni è disponibile l'attesissima beta multiplayer del prossimo Uncharted 3. Abbiamo avuto modo di valutarla nel suo complesso: come apripista troveremo la possibilità di modificare il nostro personaggio, scegliendo se partire con gli eroi (Nathan Drake e Victor Sullivan) o i cattivi. Una volta selezionate tutte le abilità e le preferenze, avremo modo di settare una tra le 5 modalità presenti: Deathmatch a Squadre, Tutti contro Tutti, DeathMatch a Tre Squadre (composte da 2 giocatori), Estremo e Arena Cooperativa. Le prime due modalità non hanno bisogno di presentazioni, mentre in Deathmatch a tre squadre saremo chiamati a confrontarci contro altri due team, ognuno composto da due persone. Se tralasciamo la forse eccessiva attesa per iniziare i match, le partite si sono rivelate fluide e prive di lag. Uncharted 3, anche se ancora in versione beta, si è rivelato già un prodotto di grande spes-

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: EA / GENERE: GUIDA / DATA DI USCITA: 12 - 2011

NEED FOR SPEED: THE RUN

ANTEPRIMA completa — A cura di: Matteo Vivona

Con 100 milioni di copie vendute e un nome che è diventato un sinonimo di gioco di corse, il nuovo Need for Speed: The Run tenta di rinnovare il gameplay, cercando di surfare l'onda del successo portata dagli ultimi capitoli della serie. Realizzato in ben due anni e mezzo dai veterani di **Black Box**, già autori di tutti i titoli rilasciati tra il 2002 e il 2008, **The Run** ci porta in un **coast-to-coast** ai limiti della legge in stile **GumBall**. Gli scenari passano dalle strade trafficate di **San Francisco** e **New York**, a quelle immerse nelle campagne statunitensi. La condivisione dei risultati tra **singleplayer** e sfide **multiplayer** diventerà la vera colonna portante della longevità. **Need for Speed: The Run** sembra puntare a qualcosa di nuovo per il genere dei giochi automobilistici: per rassicurare i fan... nulla fa presagire in un flop imminente!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: 2K GAMES / GENERE: FPS / DATA DI USCITA: TBA 2012

BIOSHOCK INFINITE

ANTEPRIMA completa — A cura di: Daniele Casadei

Bioshock 2 è stato un ottimo titolo che ha però sofferto pesantemente di un senso di Deja-vu. Si sentiva quindi il bisogno di una rivoluzione all'interno del franchise... e a occhio e croce gli **Irrational Games** hanno accolto in pieno questa necessità... anche troppo. Infatti eccoci a parlare di **Bioshock Infinite**, un videogioco che intende portaci ben oltre i mocciani (o mocciosi... fate voi) 3 metri sopra il cielo. **Columbia** non sarà come **Rapture**: si tratta di una città dilaniata da una guerra interna tra ideologie contrastanti. Secondo gli sviluppatori il titolo si preannuncia emozionante, con il rischio costante di precipitare verso la morte. La trama si preannuncia ottima e la grafica un vera poesia per gli occhi... Lo attendiamo con trepidazione!

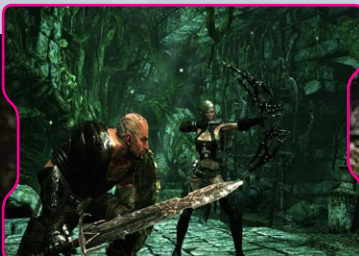
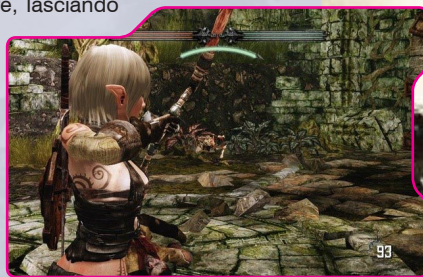
i NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

REVIEWS SVILUPPO: INXILE / PUBLISHER: BETHESDA / GENERE: FPS - RPG / GIOCATORI: 1 - 2

HUNTED: LA NASCITA DEL DEMONE

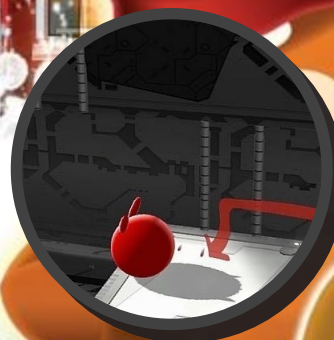
SE IL GIOCO DI RUOLO INCONTRA GLI FPS...

RECENSIONE completa A cura di: **Vittorio 'VVictor' Vignale**

Sviluppato dai ragazzi di inXile Entertainment, Hunted prometteva di definire una nuova tipologia di gioco, fondendo le migliori caratteristiche di uno **shooter** in terza persona con quelle di un **RPG**. E in effetti le battaglie contro le orde di nemici strizzano l'occhio agli sparatutto moderni, grazie all'implementazione di un sistema di coperture piuttosto mal gestito e di (poche) magie offensive, oltre ai classici attacchi da mischia e distanza. Il tutto è amalgamato in un sistema "ruolistico" di crescita del personaggio, basato sui cosiddetti **Talenti**, che verranno acquisiti ripetendo determinate azioni. La campagna principale rivela tutte le sue carte dopo poche ore, lasciando il giocatore a combattere ciclicamente orde di nemici a caso. Giocando in due, invece, si riesce ad apprezzare l'avventura, grazie ad una visione "strategica" alle battaglie, che risulteranno più divertenti ed appaganti. In definitiva, **Hunted** viene svilito da una realizzazione tecnica approssimativa e da una eccessiva linearità, salvata solo in parte dalla modalità cooperativa.

DISPONIBILE ANCHE PER: PC, PlayStation 3

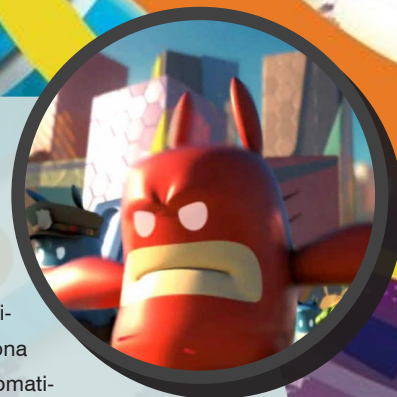
Voce	Voto	Note
Grafica	60	- Scarsa ottimizzazione... - ...e pochezza dei dettagli!
Giocabilità	70	- In singolo è limitata... + In multi acquista spessore!
Sonoro	60	+ Musiche discrete! - Doppiaggio italiano pessimo!
Longevità	70	+ Buona durata della campagna... + ...e c'è l'editor dei livelli!
GLOBALE	65	

COMMENTA COLLABORA BUY NOW! SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: BLUE TONGUE / PUBLISHER: THQ / GENERE: PLATFORM / GIOCATORI: 1 - 2

DE BLOB 2

PRONTI... AD IMBRATTARE IL MONDO?

RECENSIONE completa A cura di: **Daniele Casadei**

De Blob non è mai stato un titolo che ha fatto parlare di se, vittima purtroppo di essere considerato alla stregua di uno dei tanti videogiochi "da bambini" che infestano il mondo videoludico odierno. Eppure è stato un titolo che nella sua semplicità riusciva laddove molte megaproduzioni dei nostri giorni falliscono: a divertire un sacco. La storia di **de Blob 2** parte dalla fine del primo videogioco con la fuga di **Compagno Nero**, dittatore e capo della **INKT** (strana corporazione aliena). Ben presto scopriamo che il nostro lavoro non è arrivato al termine e quindi ci rimetteremo sulle tracce del despota... Buona parte del nostro tempo lo passeremo a dare nuova linfa cromatica al mondo e non c'è niente di più appagante di vedere gli immensi livelli grigi riempirsi di coloro e vitalità. In pratica dovremo effettuare determinate missioni che vanno dal colorare gli edifici a liberare la popolazione fino ad arrivare a edifici di importanza capitale in cui entrare per attivare la cromo-energia. **de Blob 2** è un signor gioco, uno di quei titoli eternamente sottovalutati e rilegati alla sfera dei bambini. In realtà riesce a far divertire ben più di quello che si crede: la trama è semplice ma ben struttura, il gameplay fluido, accattivante e "colorato", le musiche sono ben realizzate e la longevità si attesta ad ottimi livelli... insomma, la creatività vale sempre molto più di un engine grafico al massimo!

DISPONIBILE ANCHE PER: PlayStation 3

Voce	Voto	Note
Grafica	80	+ Semplice ma efficace! + Ovviamente... coloratissima!
Giocabilità	85	+ Immediato... + ...e divertente come non mai!
Sonoro	75	+ Di buon livello! + Effetti simpatici!
Longevità	88	+ Trama ben pensata! + In co-op è divertente!
GLOBALE	83	

COMMENTA COLLABORA BUY NOW! SITO WEB

ALICE: MADNESS RETURNS

MCGEE CI RIPORTA NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE

RECENSIONE completa A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

L'uscita di un seguito di American MCGee's Alice annunciata circa due anni fa, era suonata a molti come una notizia a dir poco inaspettata. Non solo perchè, nonostante l'ottimo successo di critica e di pubblico, per anni non si era accennato minimamente a un seguito, ma perchè nel frattempo lo stesso **MCGee**, autore del titolo, sembrava ben lontano dal programmare un nuovo videogame, alla luce della fallimentare esperienza con la narrazioni delle **Grim Tales** in chiave dark e in digital delivery. A giugno del 2011, dopo continui rinvii del gioco e trailer in CG, eccoci finalmente di nuovo nel **Paese delle Meraviglie**, con una **Alice** ormai adolescente...

Alice: Madness Returns è quello che un fan del primo capitolo della serie desidererebbe dal seguito, ovvero trovare caratteristiche di gioco migliori. **Alice MCGee** è un bel titolo, narrato con efficacia da un abile regista videoludico rimasto però fermo a concept di gioco vecchi ormai un decennio abbondante. Di per sé la cosa non risulta affatto sgradevole, poiché un bel gioco basato su un sano e duro **platform** anni '90 è merce rara di questi tempi, ma alla lunga è difficile non ammettere che qualcosa nella formula di gioco davvero non funziona...

Puzzle ripetitivi ed un gameplay un po' troppo povero di acuti e variazioni dal "*salta sulla piattaforma, scivola, abbatti il nemico*" non aiuta **Alice: Madness Returns** ad essere definito un titolo dal **gameplay** vario, nonostante la trama risulti molto godibile, anzi troppo, tanto che verso la fine del gioco le lunghe sessioni platform vi sembreranno un prezzo da purgatorio pur di vedere le successive cutscene. A livello grafico il gioco si presenta discreto: su **PC** non sono richieste particolari caratteristiche **hardware**, mentre su **console** il gioco risulta godibile anche se lontano dal capolavoro grafico. Tecnicamente è minato da una ridotta pulizia visiva sommata ad una grossolana collisione degli ambienti, che talvolta compromette persino le sezioni platform: troverete muri invisibili a profusione e un comando "salto" tutt'altro che impeccabile e decisamente poco preciso (alla faccia dei primi **Tomb Raider**!). Altra storia è invece il comparto sonoro del titolo, che si presenta con ogni probabilità, il lato migliore di questa produzione. Un cast di voci davvero da applauso si somma ad una composizione sonora di rara bellezza, molto in tema con la natura grottesca, triste e surreale che il gioco trasmette. Una nota di merito alla doppiatrice inglese di **Alice**, che ha creato uno dei migliori doppiaggi degli ultimi anni ascoltati in un **videogame**. A livello di longevità, il titolo si attesta intorno alle 10 ore di gioco, senza però spunti per una successiva rigiocabilità. Se avete amato il primo **Alice** allora questo titolo fa davvero al caso vostro, mentre se pensate di trovare una specie di **God of War** in salsa **Disney** con uno spruzzo di **Tim Burton**, il mio consiglio è di starne alla larga: non è davvero il gioco adatto a voi.

DISPONIBILE ANCHE PER: XBox 360, PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

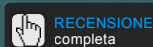
Grafica 62	**Giocabilità 78**
+ Colorata e artistica...	+ Scelta Old Style coraggiosa!
- ...ma collisioni ridicole!	- Forse è però troppo datata!
Sonoro 90	**Longevità 76**
+ Doppiaggio magistrale!	+ Per i fan è indispensabile!
+ Musiche di grande atmosfera!	- Tutti gli altri resteranno delusi!

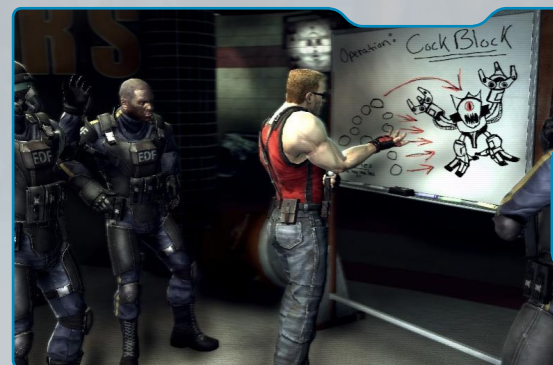
GLOBALE 77

SITO WEB

DUKE NUKEM FOREVER

IL RITORNO DELLA VECCHIA SCUOLA...

RECENSIONE completa

A cura di: **Nicola 'Nykos' Chidichimo**

Qualche anno fa Duke Nukem Forever era praticamente morto. Dopo lustri di rinvii sembrava che il gioco fosse destinato a non vedere mai la luce. Eppure eccoci qui: l'anno è il 2011 e **Duke Nukem Forever** è pronto per essere giocato: le orde aliene stanno invadendo la terra e solo il **Duca** può salvare il mondo. Saranno bastati dodici anni per prepararsi a questa missione? Il primo livello inizia in modo abbastanza promettente: dopo una ricostruzione della battaglia finale di **Duke Nukem 3D**, la telecamera si allarga e rivela il **Duca** che praticamente gioca se stesso ed ecco che ci torna in mente la mitica battuta del primo episodio: "*Non ho tempo per giocare con me stesso*". Invece sembra che di tempo ne abbia avuto parecchio, anzi troppo! Durante i primi minuti di gioco infatti **Duke** non fa altro che vantare le suo nuove imprese a colpi di autoironia dichiarando che dopo dodici anni il suo nuovo gioco è meglio che ci sia... Purtroppo però, passata l'euforia iniziale, il prodotto rivela la sua vera identità e la noia busserà presto alla nostra porta. **DNF** prende troppo pesantemente in prestito la storia del suo predecessore senza aggiungere nulla di nuovo: la maggior parte delle battute sono fin troppo familiari e quasi tutti i nemici sono evoluzioni di quelli precedenti. Inoltre il mitico arsenale che ci portavamo dietro è stato tragicamente ridotto a sole due armi. **DNF** è il risultato di quello che succede quando si mischiano insieme delle idee a caso senza preoccuparsi di come queste funzioneranno tra loro. Alcuni livelli sono talmente brevi che potranno essere completati in pochi minuti per poi passare ad interminabili sezioni dove la maggior parte del tempo non succede niente. invece può essere considerato il Frankenstein dei videogiochi. **Duke Nukem Forever** è stato creato con pezzi di generazioni diverse ricucite tra loro alla meglio. Solo per gli irriducibili fan del **Duca**!

DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica 60
- Framerate basso...
- ...e manca il senso artistico!

Giocabilità 60
+ Come sparatutto funziona...
- ...ma non è bilanciata!

Sonoro 60
+ Le battute del Duca meritano!
- Il resto è sottotono!

Longevità 60
+ I fan lo completeranno al 100%!
- Gli altri lo lasceranno presto...

GLOBALE
60

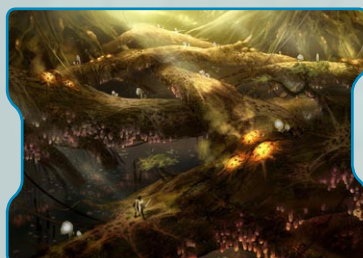
SITO WEB

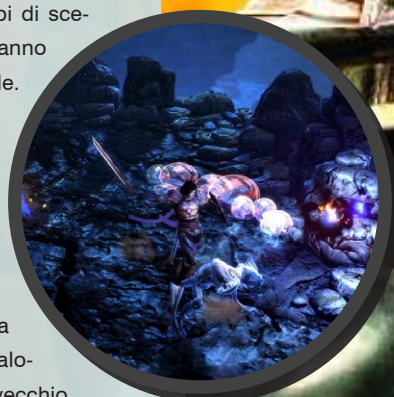
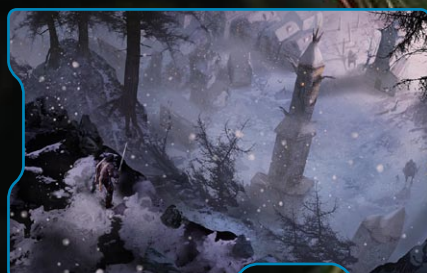
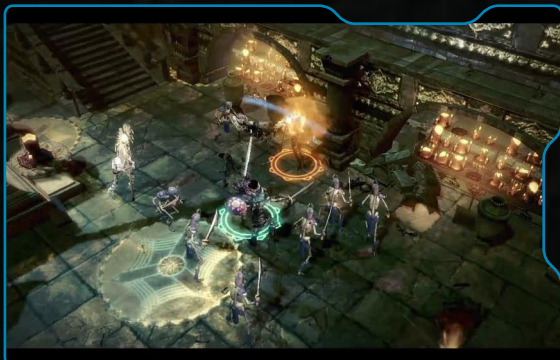
DUNGEON SIEGE 3

LA LEGIONE RINASCE... DOPO L'ANNIENTAMENTO!

RECENSIONE completa

A cura di: **Nicola 'Nykos' Chidichimo**

A distanza di sei anni dal precedente Dungeon Siege 2, ecco finalmente il relativo seguito. La trama alla base di **Dungeon Siege 3** narra le vicende della **Legione X**, un gruppo di pacificatori che difendono a spada tratta il regno di **Ehb**. La **Legione** però è stata incolpata ingiustamente dell'omicidio del precedente **Re di Ehb** e dunque viene attaccata da una donna molto potente di nome **Jayne Kassynder**. Lo scopo del gioco sarà dunque quello di cancellare l'infamia, attraverso i colpi di scena creati dall'abile penna degli scrittori di casa **Obsidian**, che hanno creato una storia densa di avvenimenti con una maestria incredibile.

Prima di iniziare l'avventura vera e propria ci verrà chiesto di selezionare l'eroe in cui vorremo immedesimarci. La rosa a disposizione è costituita da **Lucas Montbarron**, un valoroso spadaccino figlio del vecchio **Gran Maestro** della **Legione**, e **Katarina**, figlia illegittima di **Hugh Montbarron**, una guerriera da distanza esperta nella magia e soprattutto nelle armi da fuoco, un mago di nome **Reinhart Manx**, discendente di una stirpe di stregoni, e infine **Anjali**, un leggendario spirito del fuoco di origini sconosciute...

La scelta, a dire il vero, prevederà solamente un differente approccio alle battaglie, veicolato attraverso i diversi talenti d'ognuno; la trama, benché alcune linee di dialogo subiscano gli influssi della scelta, non verrà modificata, così come la disponibilità di **quest** ed il loro ordine cronologico d'apparizione. Il gioco include una modalità **co-op** che a differenze del **single player**, permette ai giocatori di rianimare i compagni caduti, combinare i punti di forza di personaggi diversi per sconfiggere i nemici più forti insieme e offre ai giocatori la possibilità di unirsi o abbandonare il gioco in qualsiasi momento senza conseguenze sulla trama. Inoltre alcuni trofei e obiettivi sono sbloccabili sono in questa modalità.

In definitiva è un gioco ben fatto con una ampia varietà di scenari e nemici. I dialoghi sono ben scritti e interessanti e l'intelligenza artificiale dei compagni è molto buona. Anche se la versione **PC** è di gran lunga la migliore, ci sono dei lati negativi. La visuale di gioco richiede costantemente una serie di modifiche al fine di ottenere una buona inquadratura e per qualche strano motivo non è possibile raccogliere oggetti e interagire con gli **NPC** semplicemente cliccando il mouse. Il problema si risolve utilizzando un gamepad, ma sicuramente non è la scelta migliore per un gioco di ruolo.

L'acquisizione del marchio **Dungeon Siege** da parte di **Obsidian** ha portato sicuramente molto migliorie alla serie. Il sistema di combattimento è ben progettato, offrendo poche ma utili abilità per ogni classe. Il vasto numero di nemici incoraggeranno l'uso delle abilità speciali e le meccaniche di combattimento e difesa sono soddisfacenti. Sfortunatamente però tutto il resto non è all'altezza. **Dungeon Siege 3**, dopo alcune ore, risulterà noioso e ripetitivo, mentre il multiplayer, tra l'altro mal implementato, non migliorerà la situazione. Un prodotto non eccellente ma di sicuro più che apprezzabile nonostante i difetti.

DISPONIBILE ANCHE PER: XBox 360, PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

	Voto	Note
Grafica	70	+ Generalmente buona... / - ... ma zoomando peggiora!
Giocabilità	68	+ Combattimenti divertenti... / - ...ma solo con un gamepad!
Sonoro	65	+ Musiche convincenti... / - Doppiaggio non è ispirato!
Longevità	75	+ Si completa in venti ore! / + Raddoppia con l'esplorazione!

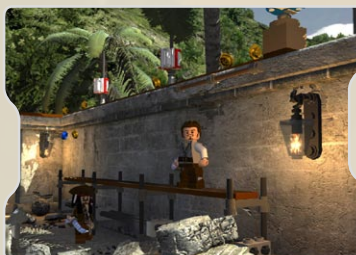
GLOBALE 70

SITO WEB

LEGO PIRATI DEI CARAIBI

JACK SPARROW INCONTRA... I MATTONCINI!

RECENSIONE completa A cura di: **Fabrizio 'FabBal' Balducci**

Estate, caldo, voglia di divertirsi... perchè non lasciarsi trasportare nei caldi mari dei Caraibi dall'ultima fatica degli inglesi **Traveller's Tale**, in collaborazione con **Disney interactive**? Si aggiunge alla serie dei giochi **Lego** basati su brand famosi (**Star Wars**, **Indiana Jones**, **Harry Potter**) la tetralogia dei film con protagonista **Johnny Depp** nei panni dello strambo capitano **Jack Sparrow**. Come in ogni gioco **Lego**, anche in **Lego Pirati dei Caraibi** il giocatore muove un party di personaggi in un ambiente tridimensionale colorato ed interattivo. Ogni episodio è composto da cinque livelli da affrontare sequenzialmente mentre è del tutto libera la scelta di quale episodio giocare di volta in volta, anche se a livello di trama è preferibile iniziare da **La maledizione della prima luna** e terminare con **Oltre i confini del mare** in quanto, come intermezzo ad ogni livello, ci saranno scenette create con lo stesso motore del gioco. La base del gameplay è un platform votato all'esplorazione dell'ambiente ed alla risoluzione di enigmi, condito da qualche combattimento. Il comparto grafico sembra più arretrato di quello visto in **SWIII:CW** o **HP1-4**, in linea comunque con la media dei giochi **Lego** colorata e dettagliata, ma mancano le strutture enormi e le grandi battaglie campali viste negli altri titoli e qui solo accennate; Il comparto sonoro è ottimo, le musiche e gli effetti audio accompagnano bene il gioco e si rifanno direttamente a quanto sentito nei film dal grande musicista **Hans Zimmer**. La longevità è alta, grazie alla presenza di una lunga modalità storia e degli extra da sbloccare. Da segnalare purtroppo alcuni **Bug**, probabilmente dovuti alla fretta di rilasciare il gioco in concomitanza col quarto film: speriamo sia rilasciata una patch nell'immediato futuro perchè è un vero peccato non apprezzare fino in fondo questa grande avventura piratesca.

DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, PSP, PS3, Wii, 3DS, DS

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Grafica 82	**Giocabilità 79**
+ Colorata e curata!	- Ci sono dei bug!
- A volte è poco varia!	- Controlli migliorabili!
Sonoro 87	**Longevità 85**
+ Musiche e temi dei film!	+ La storia è intrigante...
- Si sposa bene con il gameplay!	+ ...e ci sono extra aggiuntivi!

GLOBALE 82

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: Capcom / **Genere:** Survival - Azione / **Giocatori:** 1

RESIDENT EVIL: MERCENARIES

GLOBALE ► ► ► **5.2**
Consigliato agli zombie...

A livello tecnico, **Resident Evil: Mercenaries risulta un piccolo** capolavoro portatile, ma gameplay e longevità avrebbero molto da imparare da tanti altri giochi. Nel complesso il titolo non giustifica l'acquisto, almeno non quello immediato a prezzo pieno, poichè non in grado di regalare un'esperienza di gioco godibile. La possibilità di giocare con personaggi del calibro di **Claire**, **Rebecca** o **Barry** non riesce a mitigare l'insoddisfazione data da un gameplay si frenetico, ma con grossi deficit di capacità di intrattenimento.

Publisher: SONY / **Genere:** RPG - Azione / **Giocatori:** 1 - 4

WHITE KNIGHT CHRONICLES: ORIGINS

GLOBALE ► ► ► **7.2**
Cavalieri giganti... portatili!

W hite Knight Chronicles: Origins propone un modello di gioco piuttosto lineare e conforme a tutti gli esponenti appartenenti al genere dei **JRPG**. Divertente, se si esclude l'eccessiva macchinosità delle battaglie contro i nemici, consolidato da una longevità prolungata dalla gran quantità di missioni presenti. Purtroppo non riesce a sfruttare le buone idee presenti, che avrebbero potuto farlo eccellere fra i titoli del genere.

Publisher: Ubisoft / **Genere:** Azione - Piattaforme / **Giocatori:** 1 - 2

OUTLAND

GLOBALE ► ► ► **8.2**
Azione... a ripetizione!

A ction platform sviluppato da Housemarque (nota per Dead Nation) e targato Ubisoft, Outland ci propone un mix di **gameplay** davvero invidiabile e valido, che richiama tanto **Prince of Persia** quanto **Ikaruga**. Colori miscelati con gusto, boss nemici artisticamente ammirevoli e level design azzeccato, formano un quadretto davvero convincente. **Outland** è dunque consigliabile agli amanti del genere alla ricerca di un prodotto godibile ed esteticamente d'impatto. Disponibile su **Xbox 360** a soli **800 MS points**.

SPECIALE

Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

DEATH HOUSE - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

ANTEC LANBOY AIR: IL PC... DA PERSONALIZZARE!

Pensato per i lan party, ecco un case da montare e smontare a piacimento!

Antec Lanboy Air è la soluzione modulare per personalizzare a proprio piacimento il proprio **case**, montando i vari componenti in base alle esigenze. Come si evince dal nome, il modello è espressamente pensato per utenti che utilizzano il proprio **PC** durante **LAN** e quindi necessitano di un case che si facilmente trasportabile. Novità molto interessante è la presenza di un sistema di montaggio senza viti per **hard disk** che permette di ridurre al minimo vibrazioni e rumori. Sarà infatti possibile montare il disco rigido tramite appositi ganci che lo lasciano sospeso ed estraneo al **cabinet**. La dotazione è nello standard così come la qualità dei componenti. Da segnalare un assemblaggio a volte non proprio perfetto e piccoli problemi di verniciatura. Ma si tratta di aspetti marginali rispetto ad una realizzazione complessiva di buon livello. Il **case** è disponibile nelle colorazioni Gialla, Rossa e Blu con prezzo di circa 160 euro.

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**

MICROSOFT RILASCIA IL SUO MOUSE!

Explorer abbandona la rotella e diventa touch!

Microsoft ha ufficialmente rivelato il suo nuovo mouse per **PC**. Si tratta del **Touch Mouse Explorer**, acquistabile sul sito web di **Microsoft**. Il dispositivo è disponibile in due colori, nero e grigio. È anche stata pensata una versione **Limited Edition** che viene proposta con le medesime caratteristiche, ma in due varianti: rosso sangria e rosso ruggine. Il mouse senza fili **Touch Explorer** sulla parte superiore sostituisce la classica rotella di scroll con un'area sensibile al tocco; inoltre offre cinque pulsanti programmabili e utilizza anche la tecnologia **BlueTrack** per utilizzare il mouse su qualunque superficie.

VOCE DI RICERCA!

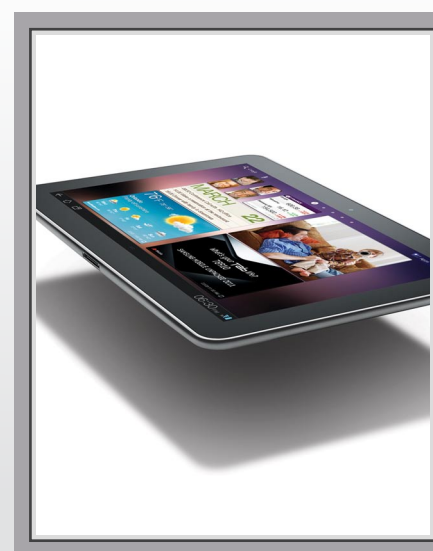
Comandi vocali per Chrome

Google ha attivato la funzione di ricerca vocale per gli utenti PC che utilizzano il browser web **Chrome**. Gli utenti saranno in grado di vedere l'icona di un microfono sul pulsante Cerca. Utilizzando **Chrome**, potranno quindi semplicemente fare clic sull'iconcina e parlare dettando i termini di ricerca. Al momento la funzionalità, sperimentata soprattutto su telefoni **Android**, è presente solo in inglese ma ben presto sarà resa operativa anche per altre lingue.

ARRIVA IL NUOVO GALAXY!

Samsung presenta in Italia il rinnovato tablet, basato su Android HoneyComb

Samsung ha scelto l'Italia per l'anteprima mondiale del nuovo Galaxy Tab 10.1: il modello è stato presentato lo scorso 7 luglio. I primi 2.000 dispositivi del tablet più sottile al mondo sono infatti disponibili presso le principali insegne di elettronica di consumo e nei negozi degli operatori di telefonia su tutto il territorio nazionale. L'Italia è quindi il primo Paese al mondo a poter finalmente toccare con mano il **Galaxy Tab**, che si distingue per potenza e velocità e per la versione più aggiornata del sistema operativo **Android: 3.1 Honeycomb**. Questo dispositivo consente di gestire vita digitale e business in mobilità, grazie alla combinazione tra soluzioni dedicate all'intrattenimento e una suite completa di soluzioni enterprise. Insomma, **Apple** ha un nuovo agguerrito concorrente e il mercato dei tablet inizia a scaldarsi...

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**

SONY VAIO SERIE Z: QUALITA' E DESIGN...

Un notebook con schermo 3D pensato sia per l'ufficio che per la mobilità...

Prestazioni e design: sono queste le caratteristiche del nuovo notebook **VAIO Serie Z** da 13,1" (33,2 cm). Pensato per l'ufficio o la mobilità, questo portatile si distingue per essere il più potente di casa **Sony**. Il monitor **Display Premium Full HD** da 16,0" può riprodurre immagini in 3D brillanti e ottimizzate, riducendo la presenza di sfarfallii. Premendo il pulsante 3D, inoltre, è possibile passare dalla visione bidimensionale a quella tridimensionale.Per quanto riguarda i consumi, grazie allo **Smart Battery** è possibile lavorare in maniera continuativa: la batteria offre fino a 7 ore di autonomia. Insomma, un top di gamma per l'utenza più esigente.

■ **A cura dello Staff di HwGadget.com**

MONDIALI POKÉMON 2011

LA FINALE DEI CAMPIONATI SI STA AVVICINANDO

SITO Ufficiale A cura della **Redazione di GAME**

Dopo ore di sfida tra alcuni dei migliori giocatori di Pokémon in Italia, 24 partecipanti hanno ottenuto accesso alla finale dei Campionati Mondiali di Videogiochi Pokémon che avrà luogo a **San Diego** dal 12 al 14 agosto. I giocatori, divisi nelle categorie Junior, Senior e Masters, hanno messo in mostra le loro abilità e strategie per sconfiggere gli avversari ai **Campionati Nazionali di Videogiochi Pokémon 2011** che si sono svolti l'11 giugno a Roma. I vincitori, di cui potete scoprire le prodezze all'indirizzo **www.pokemon.it/vgc**, hanno ottenuto l'accesso alla finale americana. Nella categoria Junior hanno trionfato FABRIZIO SANSEVERINO (Palermo, 11 anni - 1° Classificato), LORENZO CATALLOZZO (Roma, 11 anni - 2° Classificato) e GABRIEL BATTISTELLI (Roma, 10 anni - 3° Classificato).Nella categoria Senior si sono distinti ANDREA PAONE (Roma, 15 anni - 1° Classificato), NICOLA GINI (Pesaro, 12 anni - 2° Classificato) e LUCA NARDI (Roma, 14 anni - 3° Classificato). Infine, nella categoria Masters hanno raggiunto il podio FRANCESCO PARDINI (Livorno, 21 anni - 1° Classificato), MATTEO GINI (Pesaro, 26 anni - 2° Classificato) e MANUEL DELLA VEDOVA (Milano, 17 anni - 3° Classificato). Complimenti: ora non resta che puntare a **San Diego**!

A cura di www.dgmag.it

iPHONE 5 E iPAD 3: L'ESTATE DI APPLE SI PREANNUNCIA ROVENTE...

Da Mountain View, il netbook pensato per navigare sul web in maniera semplice e veloce...

L'estate di Apple si preannuncia bollente se è vera la voce che circola insistentemente: i nuovi prodotti non usciranno a settembre ma a ottobre 2011 e sui banconi potremo trovare non solo l'**iPhone 5** ma anche l'**iPad 3**. A parlarne per primo è stato **DigiTimes**, che ha interpellato alcuni fornitori taiwanesi a cui sarebbe legata **Apple**. Insieme all'**iPhone 5**, hanno spiegato, sarebbe in produzione anche l'**iPad 3** che arriverebbe nello stesso periodo. Apple si sarebbe rivolta a **Foxconn Electronics** per assemblare i dispositivi mentre le varie parti sarebbero prodotte da **Simplo Tecnhologies**, **Dynapack International Technology**, **TPK Holing**, **Wintek**, **Catcher** e **Lergan Precision**. Secondo gli analisti, l'**iPhone 5** potrebbe essere venduto in circa 6-7 milioni di esemplari mentre per quel che riguarda **iPad 3** nessuno si sbilancia ancora... staremo a vedere!

NOKIA C5, SI AGGIORNA E TORNA A SETTEMBRE!

Rinnovata la fotocamera, che cresce da 3.2 a 5 mega-pixel...

Non è stato lanciato in grande stile ma sta riscuotendo un discreto successo il **Nokia C5**, che è stato aggiornato e a settembre arriverà sul mercato con il nome di **Nokia C5-00 5MP**. La differenza con il modello precedente è data soprattutto dalla fotocamera passata da 3.2 a 5 **megapixel** con tecnologia **EDoF** e **full focus**. Interessante l'aumento di RAM da 128MB a 256MB e della memoria interna da 50MB a 270MB con possibilità di ampliamento via microSD. Nokia C5-00 5MP si baserà ancora su interfaccia **Symbian S60 3rd Edition Feature Pack 2** e monterà schermo da 2.2 pollici a 240×320 pixel, Bluetooth, GPS, jack da 3.5 mm, connettività GSM dual band e HSDPA. Il prezzo non è stato svelato ma dovrebbe essere inferiore ai 200 Euro.

IL CIGNO NERO

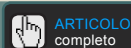
IL LATO OSCURO SECONDO ARONOFSKY

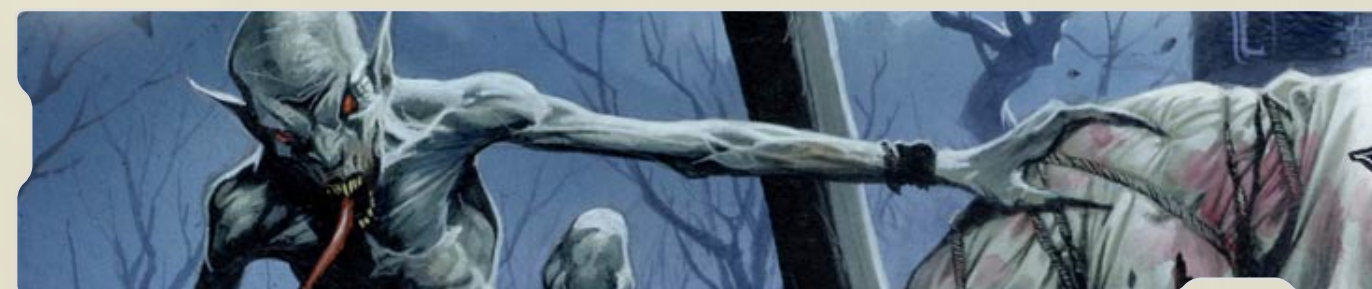
RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

Allacciate le cinture cuori impavidi, perché questo mese si finisce nel competitivo mondo del balletto classico. A fornircene la possibilità è l'ultima pellicola di **Darren Aronofsky**, **Il Cigno Nero**. Devo dire che accostarmi a questo genere mi lasciava perplesso: la pellicola, incentrata su una giovane ballerina di un corpo di ballo newyorkese cui viene affidata la parte principale del celebre **Lago dei Cigni**, sembrava avere presupposti troppo intellettuali per un rozzo critico come me assetato di blockbuster. Allo stesso tempo però, la dimensione introspettiva della sceneggiatura sembrava accattivante soprattutto per il modo originale ed esasperato in cui trattava il tema. Il plot è molto semplice: una ragazza acqua e sapone ma terribilmente determinata (una splendida **Natalie Portman**), scontrandosi con un madre frustrata, la competitività delle sue colleghe le insidie di un maestro severo (un convincente **Vincent Cassel**) si cimenta nell'interpretare il duplice ruolo di **cigno bianco** / **cigno nero**. Il punto che mentre è ritenuta perfetta per il virginale e puro cigno bianco resta inadeguata al ruolo inverso. Il viaggio di **Nina** nella metamorfosi ci accompagna per tutta la durata del film, in una sequela di situazioni visionarie e psicotrope che rendono l'inevitabile epilogo sconvolgente e pulsante. Il tema del lato oscuro, tanto caro alla letteratura di inizio '900 e non certo trascurato dal cinema (**Hitchcock** e lo splendido **La donna che visse due volte** fino a **Guerre Stellari**) ha sempre avuto una valenza chiave nella caratterizzazione di personaggi memorabili. In questo caso il risultato è ambiguo: se da un certo punto di vista la trasformazione psicologica di **Nina** lascia senza fiato, dall'altro la perdita dell'innocenza non sembra mai compiersi totalmente ed il risultato è un balenante conflitto tra le due metà che si traduce in un finale irrisolto e pieno di spunti di riflessione. Il baratro in cui **Nina** si getta, pur di eseguire al meglio entrambi i suoi ruoli, è un viaggio di sola andata dove ogni incontro, ogni esperienza conducono un gradino più in basso. La caratterizzazione del personaggio è forse l'aspetto meglio riuscito dell'intera pellicola. Non a caso la **Portman** ha guadagnato una statuetta d'oro per la parte. Dimagrita, massacrata dalle ferite, dallo sguardo infuocato e poi vilipeso, il personaggio rappresenta tutte le contraddizioni che ci si potrebbero aspettare da un individuo che per passione si muove con leggiadria ma che per mestiere deve sgomitare contro mille altri per raggiungere un risultato. Al di là di qualche geniale effetto speciale, la pellicola sarebbe potuta essere girata quaranta anni fa e questo contribuisce a rendere i personaggi universali. Alcuni eccessi forse 'stroppiano' e di sicuro c'è almeno una sequenza che scivola nel gratuito. Il film risulta ricco di spunti interessanti e quello che manca alla fine è forse il coraggio di sviscerarli fino in fondo presentando una versione del doppio più moderna. Ma un film che lascia tanto spazio alla riflessione è senz'altro già capace di far parlare di sé e, del resto la mediocrità pop, cos'altro non è se non il doppio diabolico dell'illuminazione **indie**? (o forse il contrario, scegliete voi!). Punto. ■

A DANCE WITH DRAGONS

GEORGE MARTIN RILASCIA IL NUOVO VOLUME!

ARTICOLO completo A cura di: **Teufer**

Finalmente, dopo essersi fatto a lungo attendere a partire dal 2007, A Dance with Dragons ha mantenuto le promesse. Il libro di **George Martin**, che fa parte della saga di successo **A Game of Thrones**, è uscito il 12 luglio negli Stati Uniti e da quanto è trapelato non sarà neppure l'ultimo volume della serie. **Martin** ha intrapreso un tour negli **USA** per firmare le copie, mentre non si hanno notizie ufficiali su un'edizione italiana. Non scoraggiamoci, però, perché voci di corridoio sostengono che almeno la prima parte uscirà in autunno, probabilmente per cavalcare l'onda della serie tv (che arriverà da noi nello stesso periodo). Per quanto non ufficiale la notizia sembra ragionevole, sia perchè il ritardo dell'ultimo volume dipendeva (anche) dal cambio di traduttore, sia perché sarebbe poco saggio farsi sfuggire l'occasione di sfruttare il probabile successo televisivo. Tra l'altro **HBO** ha confermato negli scorsi mesi di essere al lavoro sulla seconda stagione della serie. Si tratta di un annuncio piuttosto scontato a fronte dei notevoli investimenti stanziati per la creazione di scenari e costumi (stimati tra i 50 e i 60 miliardi di dollari), ma non può che rendere ugualmente entusiasti tutti coloro che hanno apprezzato i primi dieci episodi. Non resta quindi che aspettare l'arrivo dell'autunno!

PATHFINDER SUPERA D&D

A cura di: Nadir

Come riportato da Infoludiche l'amministratore delegato di Paizo, Lisa Stevens, ha rilasciato il sorprendente annuncio del superamento delle vendite di **Pathfinder** su **D&D** direttamente sul forum della azienda, dicendosi "sicura" di questo dato dai rapporti dei loro distributori di riferimento. La notizia, ovviamente, è sorprendente, se teniamo conto che da quando il Gioco di Ruolo è nato, nessun prodotto era mai riuscito a scalfire il primato di **Dungeons & Dragons** nelle sue varie incarnazioni. Essendo, inoltre, **Pathfinder** più che altro una rivisitazione della precedente fortunata incarnazione di **D&D 3.X**, sembra ancora più evidente l'enorme fallimento della nuova **Quarta Edizione** di quello che forse ormai possiamo definire l'ex campione di incassi del settore Gioco di Ruolo. Si tratta di un risultato che non può che far riflettere sull'evoluzione del mercato e su come potrà modifcarsi nei prossimi mesi.

RUNEQUEST 6

A cura di Nadir

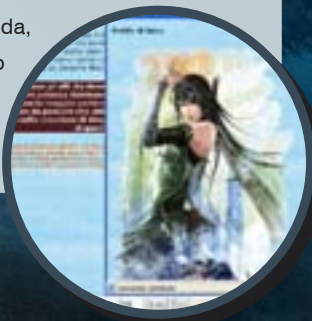
Con una mossa a sorpresa, Lawrence Whitaker e Pete Nash hanno annunciato la creazione di una casa editrice indipendente, **The Design Mechanism**, con sede in Canada, e di avere acquisito da **Greg Stafford** i diritti per pubblicare una nuova edizione di **RuneQuest** entro l'inizio del 2012. E' dunque arrivato il tanto atteso sesto capitolo? Sembra proprio di sì: inoltre il gioco sfrutterà una licenza "aperta" detta **Gateway**, semplificata rispetto alla **OGL** di **Wizards of the Coast**. Questo vuol dire che editori indipendenti potranno pubblicare il loro materiale per **RuneQuest** senza pagare i diritti a **Design Mechanism**. Insomma, ottime notizie per tutti i fan!

> DAL WEB < OGNI MESE OSPITIAMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!

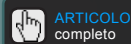
ALAGAESIA

IL MONDO DI ERAGON... IN UN RPG!

RECENSIONE completa — A cura dello Staff di **GDR-Online.com**

I Cavalieri o Shur`tugal, come li chiamano gli elfi. La loro storia ricopre un arco di tempo lunghissimo e al culmine della loro potenza dominavano un territorio grande due volte l'Impero. Se dovessimo credere a tutto quello che si dice, vi verrebbe da pensare che abbiano i poteri di un dio minore. I draghi non hanno inizio, a meno che esso non risieda nella creazione di **Alagaesia**. E se avranno fine, essa coinciderà con la fine di questo mondo. I **Draghi**, i **Nani** e pochi altri sono i veri abitanti di questa terra. Il loro mondo rimase immutato finché i primi elfi non giunsero dall'oceano sulle loro navi d'argento. Al principio consideravano i draghi alla stregua di animali. Un giovane elfo sventato inseguì un drago e lo uccise. I draghi, oltreggiati, tesero un agguato all'elfo, che fu ucciso a sua volta. Purtroppo lo spargimento di sangue non si fermò lì: i draghi si riunirono e attaccarono l'intera nazione elfica. Ci fu una lunga guerra e sarebbe continuata ancora a lungo se un elfo di nome **Eragon** non avesse trovato un uovo di drago... Se ne prese cura e lo chiamò **Bid'Daum**: insieme viaggiarono per raggiungere i draghi e convincerli a vivere in pace con gli elfi... E ora, se volete rivivere la leggenda, **Alagaesia** è il mondo **play-by-chat** creato appositamente per voi!

SITO WEB Clicca Qui

NEOLUDICA: IL REPORTAGE

UNO SGUARDO ALLA MOSTRA DEL GAMING...

A cura della **Redazione di GAME**

V**enerdì 3 giugno è stata presentata la mostra intitolata Neoludica. Art is a game 2011-1966,** presso il **Centro Culturale Candiani** di **Mestre**. L'evento, ideato da **Musea Game Art Gallery** con **E-Ludo Lab** e **Fabbrica Arte**, propone un'interessante rassegna che non potrà non affascinare tutti gli appassionati del **gaming**, attraverso **artwork** di titoli affermati, elaborazioni di artisti italiani, ma anche retrospettive sulla storia delle console e test diretti di giochi attuali. Dopo una prima esposizione di illustrazioni si passa alla prova diretta di giochi, grazie alle postazioni dedicate al **3DS** corredate da poster di **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Più introspettiva è invece la sezione successiva, che propone alcune opere di artisti italiani: **Massimo Giuntoli** espone **L'Ego dell'artista** ma anche un stampa che mostra un **GameBoy** collegato alla croce di legno dei marionettisti. E proprio la console **Nintendo** ispira **Alessandra Rigano** e **Federico Castronuovo** nel loro **Serenata + Glitch**, due teche per osservare **GB** con schermi che decostruiscono immagini e per ascoltare il brusio prodotto dal suo chip audio. Spazio conclusivo per **OddWorld**, il primo gioco ad essere reputato un vero film per i contenuti, dedicati al tema ecologico e a quello della libertà. **Neoludica** è dunque un'occasione da non perdere per tutti!

NELLE FOTO: le diverse esposizioni di Neoludica, dalle postazioni giocabili agli artwork dei vari titoli

TERRORE ITALIANO: LA PAURA INCONTRA IL CINEMA

L'Horror contemporaneo raccontato attraverso le parole dei protagonisti più famosi

L'**horror è un tema molto caro ai** videogiochi: da **Resident Evil a Silent Hill**, passando per **Alone in Thde Dark** e **Call Of Cthulhu**, la paura ha sempre suscitato un grande successo.

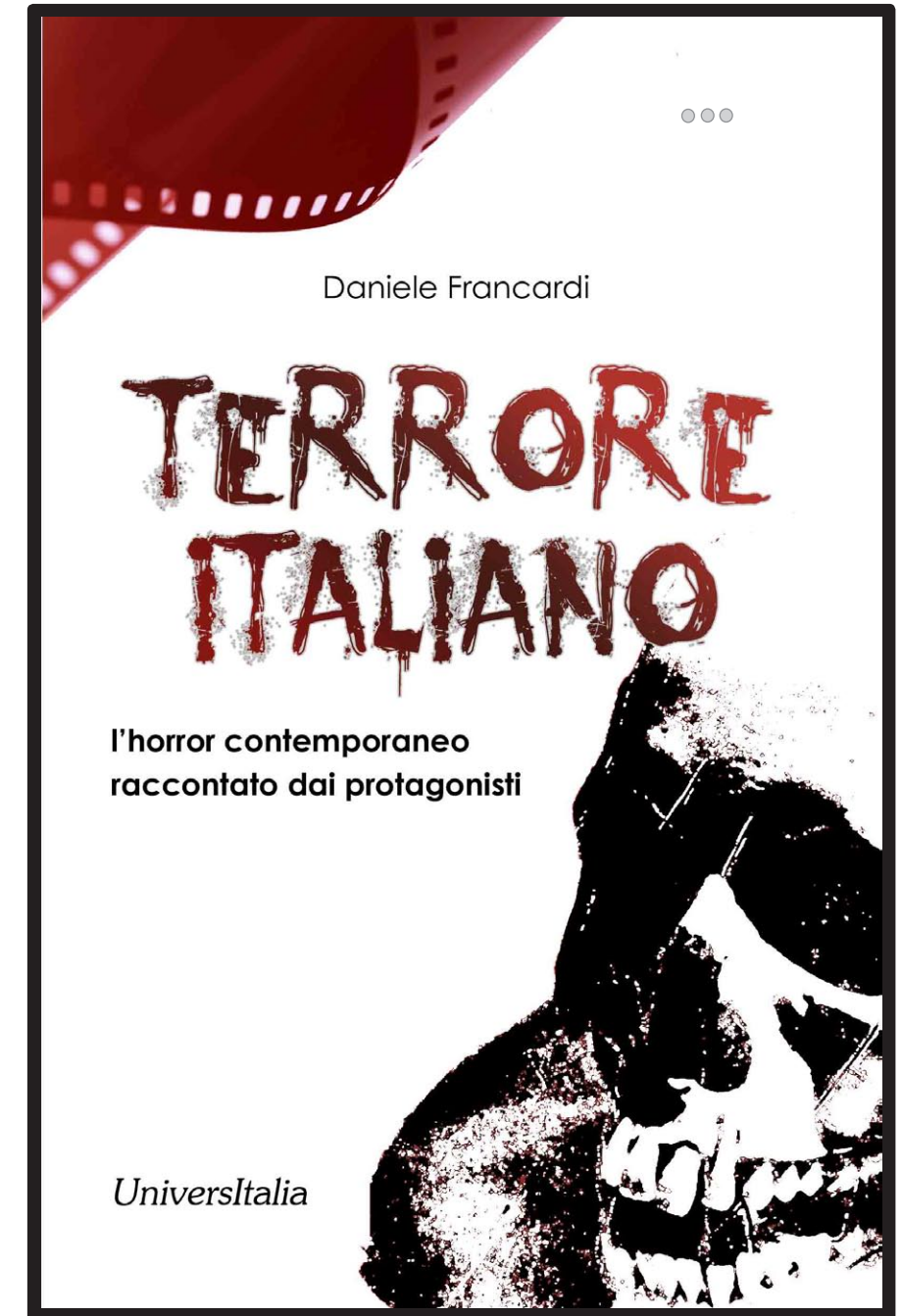
E se **Capcom** ha inseguito **Romero** per **Dead Rising**, non sono mancati titoli recenti come **Bioshock** e **Dead Space** a segnare il nuovo confine della paura.

Per questo dedichiamo un articolo ad un libro che ripercorre la storia del cinema del terrore, focalizzandosi su quello che accade in Italia.

Terrore italiano nasce dalla collaborazione con buona parte degli autori che stanno caratterizzando l'horror italiano del nuovo millennio: **Domiziano Cristopharo**, **Ivan Zuccon**, **Roger A. Fratter**, **Antonio Tentori** e **Luigi Pastore** sono solo alcuni dei nomi presenti in questo progetto. Una raccolta di 27 interviste effettuate a registi, scrittori e sceneggiatori per capire come l'horror in Italia si stia rapportando a questo nuovo millennio; spazio anche al musicista **Marco Werba**, autore della bellissima colonna sonora del film di **Dario Argento Giallo** e alla procace **Roberta Gemma**, protagonista del film diretto da **Domiziano Cristopharo** "**House of Flesh Mannequins**".

Terrore Italiano vuole essere quindi un dichiarato omaggio al genere, ma soprattutto una dimostrazione che l'**horror made** in **Italy** è pronto per tornare alla riscossa...

TITOLO: Terrore Italiano
AUTORE: Daniele Francardi
VERSIONE: E-Book (formato pdf)
PAGINE: 162

PREZZO: Euro 12,00
SITO UFFICIALE: http://www.universitaliasrl.it
FAN PAGE FACEBOOK: http://www.facebook.com/pages/Terrore-Italiano/218446164834403

i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SPECIALE In collaborazione con: GameStorm

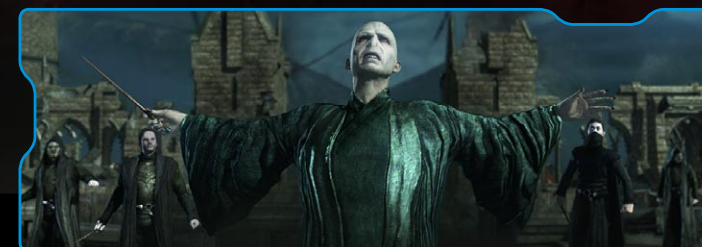
ANTEPRIMA

ANTEPRIMA DEL NUOVO TIE-IN PER PS3!

HARRY POTTER E I DONI DELLA MORTE 2

L'ULTIMO GIOCO DEDICATO A HOGWARTS...

A cura dello staff di **GameStorm.it**

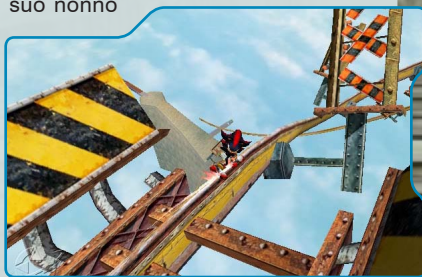
Sta per arrivare l'avventura finale dedicata ai libri di J.K. Rowling. Il gioco riprende gli avvenimenti narrati nella seconda parte del settimo volume della saga, che vede **Hogwarts** e il mondo magico oppressi dalla dittatura del **Signore Oscuro**. La storia si dipana dunque dai caveau di massima sicurezza della **Gringotts Bank** ai labirinti creati dalla **Stanza delle Necessità**, affrontando di volta in volta gli avversari che sono sulle tracce dei protagonisti. Nel corso del gioco sarà possibile interpretare non solo **Harry**, ma anche **Hermione**, **Ron**, **Ginny**, **Seamus**, **Neville**, **Molly Weasley** e persino la professoressa **McGonagall**. Inoltre è prevista una modalità cooperativa, in modo da ampliare e migliorare l'azione complessiva. Il titolo, sviluppato dal team **EA Bright Light**, sarà multipiattaforma ed è previsto il rilascio su **PC**, **XBox 360**, **Wii** e **DS**, oltre che ovviamente su **PlayStation 3**. Non è confermata la presenza di contenuti per **Kinect** come invece è avvenuto nel primo capitolo: se questa caratteristica fosse aggiunta con i dovuti miglioramenti potrebbe rappresentare una forte attrattiva per l'utenza. Il gioco sarà disponibile nei negozi quando leggerete questo articolo: appuntamento al prossimo numero per la recensione definitiva!

2002 SVILUPPO: SONIC TEAM / PUBLISHER: SEGA / GENERE: PIATTAFORME / GIOCATORI: 1 - 2

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

DAL PUNTO DI VISTA DEI BUONI... E DEI CATTIVI!

RECENSIONE completa

A cura di: **Alessandro 'peyj' Citro**

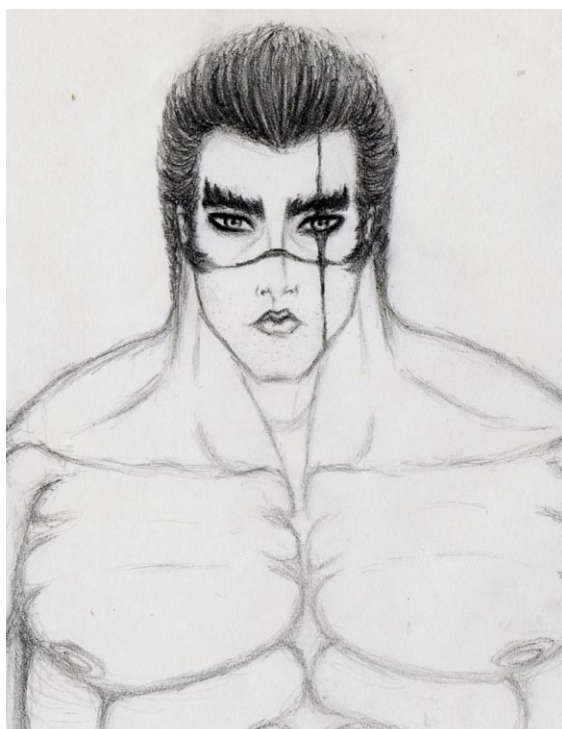
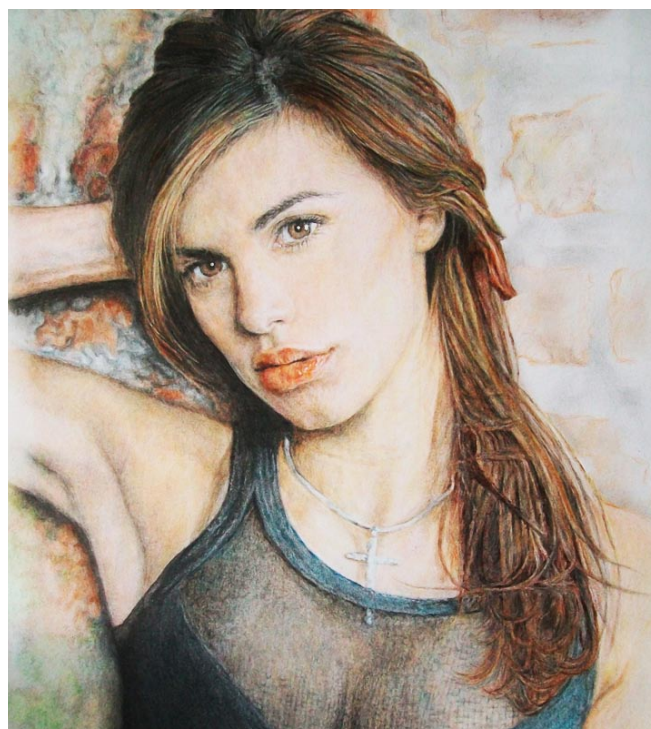
L'esordio di Sonic su Gamecube non fu dei migliori: SEGA pubblicò il remake di **Sonic Adventure**, uscito su **Dreamcast**, rinominato per l'occasione **Sonic Adventure DX Director's Cut**. Il titolo non venne accolto bene, così la software house ci riprovò proponendo il remake del secondo episodio pubblicato sulla "*Scatola dei sogni*": **Sonic Adventure 2 Battle**, che ancora oggi è considerato il migliore episodio **3D** del porcospino blu. La storia inizia con il **Dr. Eggman** che si infiltra in un deposito di massima sicurezza dei **G.U.N**, per impossessarsi dell'arma definitiva, di cui è venuto a conoscenza tramite il diario di suo nonno **Gerald**. L'arma in questione, si rivela essere un porcospino nero identico a **Sonic** chiamato **Shadow**. Nel frattempo Sonic viene arrestato dalla polizia, accusato di aver causato caos in città. Intanto su **Angel's Island**, dimora di **Knuckles**, appare una misteriosa ladra chiamata **Rouge The Bat**. Durante lo scontro tra i due, arriva il **Dr. Eggman** intento a rubarsi il **Master Emerald** e **Knuckles**, per fermarlo, lo rompe accidentalmente. Chi è questo misterioso porcospino nero? Perché danno la caccia a **Sonic**, considerato da sempre difensore della giustizia? E chi è questa **Rouge**?

La particolarità del titolo consiste nella possibilità di giocare due storie differenti: quella dei buoni, in cui comanderemo **Sonic**, **Tails** e **Knuckles**, e quella dei cattivi nella quale prenderemo il controllo di **Shadow**, il **Dr Eggman** (!) e **Rouge The Bat**. I livelli con **Sonic** e **Shadow** saranno dei livelli classici visti nei giochi di Sonic, dove il nostro obiettivo sarà raggiungerne la fine raccogliendo gli anelli e sconfiggendo i nemici. Gli stage con **Tails** ed il **Dr. Eggman**, invece, somiglieranno a sparatutto a bordo di speciali camminatori meccanici. Infine le missioni con **Rouge** e **Knuckles** saranno una specie di caccia al tesoro, dove il nostro compito sarà recuperare i pezzi del **Master Emerald**. Il sonoro si conferma uno dei punti di forza dei giochi di **Sonic**, con effetti classici della serie e brani più che buoni. Tecnicamente il prodotto lascia un po' a desiderare: la grafica non sfrutta appieno le potenzialità del **GameCube**, ma comunque risulta molto colorata, come da tradizione nella serie. Purtroppo, è presente un grandissimo difetto negli stage di corsa di **Sonic** e **Shadow**, con la telecamera che a volte fatica a correre dietro ai personaggi, causando spesso morti "banali". In ogni caso si tratta di un titolo ottimo, caratterizzato da una grande storia, personaggi carismatici, una buona longevità e, sorpresa inaspettata, una divertente modalità multigiocatore (compresa una variante di corse a bordo di kart). Peccato per i problemi legati alla telecamera e alla grafica non proprio perfetta. Ma sorvolando su questi particolari, **Sonic Adventure 2 Battle** non vi deluderà!

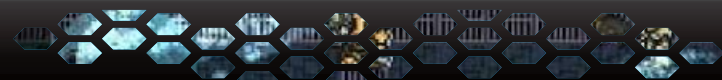
i RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

i NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!

INARTEMARCO

BLACKWILDTIGER

ZEZZE

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

GOD OF WAR: UNA RETROSPETTIVA

IL BRAND DI KRATOS ATTRAVERSO GLI ANNI...

DISCUSSIONE completa

A cura di: **Federico 'Evil Ataru' Lombardi**

Ho attraversato l'Olimpo e l'Ade, sfidato mostri e divinità. Sono divenuto un Dio, io stesso; *ho scatenato guerre, ucciso la Morte in persona, piegato il Fato ai miei voleri. La mia ira non ha conosciuto ostacoli, la mia forza non è mai stata superata. E adesso, al termine del mio viaggio, Sony mi obbliga a fare qualche altro gioco*... Tutto si riduce a una semplice equazione: **Nintendo** = **Mario**, **Xbox** = **Master Chief**, **Playstation** = **Kratos**. Sì ma se **Kratos** se ne va? Chi ci mettiamo? **Crash Bandicoot**? E giù risate. No dai, seriamente ragazzi, che ne dite di **Killzone**? Un tale con la maschera antigas? È complicato creare un'icona. Ed è ancora più complicato quando viene il momento di sostituirla. È il guaio delle icone di oggi: a chi importa se **Mario** ha già salvato la principessa un centinaio di volte? Rimane comunque sempre lì, pronto a scaraventare gusci ogni qualvolta ce ne sia bisogno. Ma per le icone più moderne il discorso è diverso: questi personaggi hanno una storia, un percorso da seguire, strade che inevitabilmenteportano da qualche parte. Qualcuno si accorge del potenziale, diluisce la trama, ma è evidente che prima o poi dovrà sopraggiungere la parola **FINE**. **Kratos** è senza dubbio la figura che, più di ogni altra, ha rappresentato la forza della console **Sony** e l'ha fatto mettendo in mostra la potenza grafica, l'originalità della storia, la perfezione del **gameplay** e l'indiscutibile carisma del personaggio. **God Of War**, uscito nel lontano 2005, rappresentava e tutto questo, divenendo all'istante un classico imperdibile e trasformando il truce **Kratos** nella mascotte perfetta. Inserire la figura dell'anti-eroe all'interno del **Pantheon** greco ha permesso la nascita di questo spartano invincibile, spezzato dal suo terrificante passato, in guerra con chiunque, soprattutto con se stesso. Con **GOW II** l'universo creato si arricchiva, creando un senso di attesa, di irrisolto, che doveva servire per il gran finale della saga. E nel 2010 vede finalmente la luce **God Of War III**, ipotetica conclusione della vicenda: il nostro guerriero è ancora più furioso, ancora più forte e violento che mai. Eppure… eppure qualcosa non va, qualcosa è diverso. Si tratta di una crescita interiore del beniamino di tutti gli Spartani? È qui che porta la strada di **Kratos**? Molte critiche sono state fatte allo sviluppo della storia: qualcuno vi ha ravvisato un epilogo poco convincente. Quel che davvero dovrebbe far riflettere non sono le considerazioni circa l'attinenza del personaggio al suo personale "stile di vita", quanto piuttosto la possibilità che "la storia" non fosse stata originariamente pensata così. Nessuno vuole sapere cosa accade a **Frodo Baggins** dopo la sua partenza in barca verso **Valinor**. Non vogliamo conoscere il destino di **Luke Skywalker** e **Han Solo** dopo la caduta dell'**Impero**. Mi auguro che **Kratos** non debba trascinare le sue lame attraverso storie che non gli appartengono, e auguro lo stesso a tutti i personaggi che abbiamo amato e continueremo ad amare...